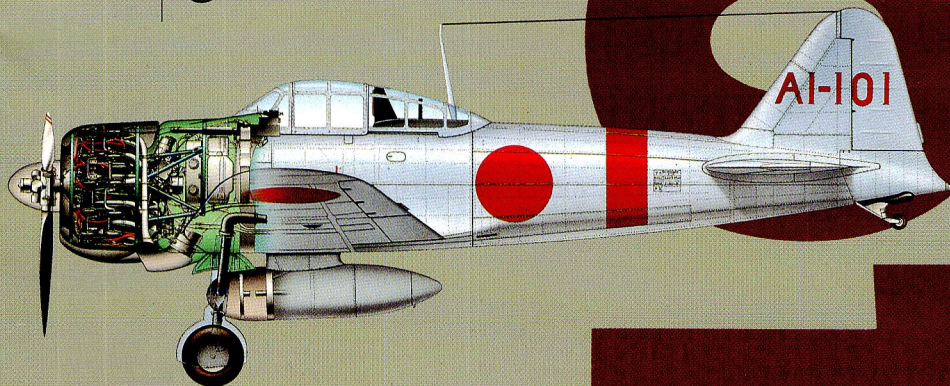
2601

帝國機動部隊の興亡

ユーザーズマニュアル

PC9801／21シリーズ
●PC9801VX／UX以降対応●NOTE対応
●要バスマウス●FM音源対応●ハードディスク対応(要MS-DOS3・30／5・0)

知的世界とあなたをむすぶ
NEXUS INTERACT

ごあいさつ

この度は「2601－帝國機動部隊の興亡」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この取扱説明書をお読みいただくようお願いいたします。

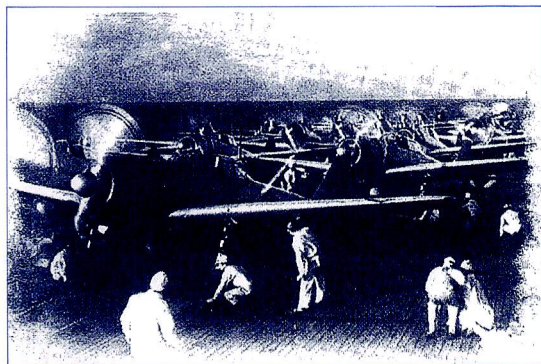
パッケージ内容の確認

パッケージには以下のものが入っています。ご確認をお願いします。

- ●取扱説明書（本書）　1冊
- ●資料集　1冊
- ●システムディスク　1枚
- ●データディスクA　1枚
- ●データディスクB　1枚
- ●ユーザー登録葉書　1枚
- ●プロテクトシート　1枚

目　次

皇紀二六〇一年(1941年)十二月、帝國聯合艦隊機動部隊に勅命下る。運命の五分間を掌握し、敵艦隊を撃滅せよ!

ヨーロッパ戦線の拡大にともない、戦雲は全世界へと広がりつつあった。眼前に広がる太平洋が戦場となる兆が、日増しに強く感じられるようだった。
この非常事態を受け、帝國聯合艦隊は旧来の大艦巨砲主義から航空兵力を中心とした用兵構想へと、その戦略思想の転換を図りつつあった。
紺碧の海原にそびえる航空母艦。それを守る無敵の戦艦、巡洋艦、駆逐艦群。
そして碧空を翔け、遙か高空より舞い降りる白銀の翼。
帝國聯合艦隊機動部隊の出撃準備は整った。
皇紀2601年(西暦1941年)12月、帝國聯合艦隊機動部隊に勅命下る。敵基地を空襲攻略、併せて基地救援に出撃してくるであろう、敵機動部隊を捕捉撃滅すべし。
貴官は機動部隊司令長官として、知略の限りを尽くし、作戦の遂行にあたられたし。
運命の5分間を掌握し、新たな歴史を書き記せ。

動作環境

本ソフトは以下の環境で動作するように設計されています。

パソコン本体

NEC　PC-9801シリーズ
（VX／UX以降、NOTE対応）
NEC　PC-9821シリーズ
EPSON　PC-286/386/486シリーズ

※NOTEタイプをご使用の方は「NOTEユーザーの方へ」（→６Ｐ）をお読みください。

マウス

バスマウスをご使用下さい。シリアルマウスには対応しておりません。

ディスプレイ

400ラインのアナログカラーディスプレイをご使用下さい。液晶モノクロディスプレイに対応するモードもあります。

ディスクドライブ

連続した２ドライブのフロッピーディスクドライブが必要です。
※NOTEタイプは、ＲＡＭドライブに対応しています。
※セットされているディスク以外に、ゲームデータをセーブするユーザーディスク用として、市販されている２ＨＤのフロッピーディスクが１枚必要です。誠に申し訳ありませんが、別途にお買い求めください。ただし、本ソフトをハードディスクにインストール（→５Ｐ）してプレイする場合には、このユーザーディスクは必要ありません。

FM音源ボード

ＦＭ音源ボードを接続してある機種では、迫力あるＢＧＭをお楽しみいただけます。

※ＦＭ音源ボードは、純正品をお使いください。

ハードディスク

本ソフトはハードディスクへのインストールをすることが可能です。ハードディスクにインストールすると、より快適にゲームをお楽しみいただくことができます。インストールされる場合は、まず５ページのインストール方法をよくお読みいただいてから実際の作業に入ってください。

もし説明の途中で分からない部分があったときは、ハードディスクのマニュアル、またはＭＳ-ＤＯＳのマニュアルをよくお読みになり、内容を理解してから作業を始めてください。

使用方法やインストール手順を間違えると、既にハードディスクに入っているプログラムやデータ等を失う可能性があります。その場合、弊社では一切の責任を負いかねます。ご注意ください。

本ソフトはフロッピーディスクでも快適にプレイできるように設計されています。特に重要な仕事でハードディスクを使用されている場合は、フロッピーディスクでプレイされることをお勧めします。

ハードディスク使用の条件

ハードディスクにインストールするためには、以下の使用環境でなければいけません。
※ＭＳ-ＤＯＳがインストールされていること。ＭＳ-ＤＯＳのバージョンは、Ver3.3C／3.3D／5.0／5.0Aに対応しています。
※ハードディスクの空き容量が3.5Mバイト以上必要です。空き容量は「ＤＩＲ」コマンドなどで確認することができます。
※ＭＳ-ＤＯＳ起動時にメインメモリの空きが530Ｋバイト以上必要です。空き容量は「ＣＨＫＤＳＫ」コマンドなどで確認することができます。もし空き容量が足りない場合は、ゲームに必要ないデバイスドライバを外してください。ただし、この方法はＭＳ-ＤＯＳの知識が必要です。

ハードディスクへのインストール

インストールとは、フロッピーディスク内の情報をハードディスクに移す作業のことです。先にも紹介したように、この作業にはＭＳ－ＤＯＳの基本的な知識が必要です。また、作業を誤るとハードディスク内のプログラムなどを破損してしまう恐れもあります。以下の手順をよく読み、理解できないときはインストールすることはお勧めしかねます。なお、ハードディスクへインストールしてもフロッピーディスク内の情報は変りません。大切に保管しておいてください。

インストールの手順

1.ハードディスクを起動し、ＭＳ-ＤＯＳのコマンドラインにしてください。ファイラーなどが起動したときは、それを終了してください。
2.「2601・システムディスク」をフロッピードライブに入れてください。
3.カレントドライブを「2601・システムディスク」を入れたドライブに移動してください。
例：システムディスクが入っているドライブがＣドライブなら、以下のように入力。
Ｃ：（リターン）
4.システムディスク内のインストールプログラムを起動します。以下のように入力してください。
ＩＮＳＴＡＬＬ　[システムディスクの入っているドライブ][インストールするドライブ]（リターン）
例えばインストールしたいドライブがＡで、システムディスクを入れたドライブがＣなら、
ＩＮＳＴＡＬＬ　Ｃ：　Ａ：（リターン）
となります。
5.後は画面のメッセージにしたがってディスクを入れ換えてください。インストールが終了すると、指定したドライブにディレクトリ「2601」が作成されます。

ハードディスクを起動

2601システムディスクをフロッピードライブに入れる

カレントドライブをシステムディスクを入れたドライブに移動

インストールプログラムを起動
インストールをしたいドライブがＡドライブで、システムディスクを入れたドライブがＣの場合は、
INSTALL　C：　A：（リターン）

メッセージにしたがってディスクを入れ換える

終了

ハードディスクインストール時の注意

インストール作業中、インストールができない場合、またはインストールができてもゲームの実行に支障がある場合、以下のメッセージを表示しインストールを中止します。

●メッセージ「現在の環境では空きメモリが足りません」

常駐プログラムや、デバイスドライバなどでメインメモリの空きが530Kバイト以下になっている場合に表示されます。また、ファイラーなどからインストールプログラムを起動したときもこのメッセージが出る場合があります。

このメッセージが表示されたときは、必要のないデバイスドライバ（日本語ＦＥＰ等）をはずして下さい。これには「ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳ」の書き換えと、再起動が必要です。

●メッセージ「指定されたインストール先ドライブの空き容量が足りません」

指定されたインストール先ドライブの空き容量が足りないとこのメッセージが表示されます。別のドライブを指定するか、不用なファイルを削除して3.5Mバイト以上の空き容量を作ってください。

また、3.5Mバイト以上の空き容量があるときでも、ルートディレクトリにあるファイル数が規定以上の場合はこのメッセージが表示されることがあります。この場合は必要のないディレクトリやファイルを削除するなどして、ルートディレクトリ上のファイル数を減らして下さい。

NOTEユーザーの方へ

ハードディスクを持っている方は､「ハードディスク使用の条件」(→５Ｐ）をご覧下さい。

フロッピーでプレイされる場合は、２ＨＤフロッピーディスクタイプのＲＡＭドライブを、「システムディスク」として使用します。ＲＡＭカード型のものには対応しておりません。

また、ＲＡＭドライブをこのゲームで使用すると、これまでのデータは全て消えてしまいます。すでにほかのプログラム等でＲＡＭドライブを使用されている場合は、必要なプログラムをあらかじめバックアップするようにしてください。

1．システムディスクをコピーする

初めてゲームをするときは、メニュープログラムの「ＦＤ→ＲＡＭドライブコピー」機能などを利用して、システムディスクの内容をＲＡＭドライブにコピーしてください。

2．ドライブを指定する

メニュープログラムで「起動ドライブ」の指定を「ＲＡＭドライブ」にしてください。

3．ディスクをセットする

オープニングを見るときは「データディスクＡ」をディスクドライブにセットし、リセットしてください。
オープニングを見ないときは「データディスクＢ」をディスクドライブにセットし、リセットしてください。

「ディスプレイ」の指定は「リバース」にしてください。

ゲームの起ち上げ方

ゲームは以下の手順で起ち上げます。

フロッピーディスクからの起ち上げ方

まず、パソコン本体、及びディスプレイの電源を入れてください。

フロッピードライブ1に「2601・システムディスク」を、フロッピードライブ2に「2601・データディスクA」を入れてください。ゲームが起動します。

ハードディスクからの起ち上げ方

まず、パソコン本体、及びディスプレイの電源を入れてください。

ＭＳ-ＤＯＳが起ち上がりプロンプトが表示されたら、カレントディレクトリをインストールしたドライブの「2601」に移動します。右のように入力してください。

ＣＤ　2601（リターン）

カレントディレクトリが「2601」になったら、以下のように入力してください。

2601（リターン）

なお、ＭＳ-ＷＩＮＤＯＷＳのＤＯＳ窓では動作しません。

NOTEユーザーの方は……

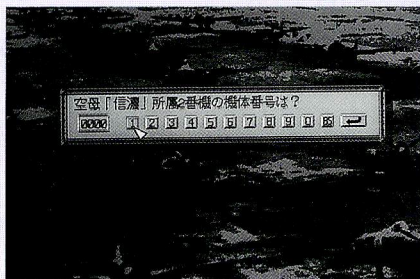
ハードディスクにインストールされた方は、上記の起動方法で起ち上げてください。

ＲＡＭドライブを使用されている方は、「ＮＯＴＥユーザーの方へ」を参照してください。

マニュアルプロテクトについて

ゲーム起動後、パスワード入力ウィンドウが表示されます。パッケージに同梱されている「プロテクトシート」から4ケタの数字を捜し出し、入力してください。このチェックは正規ユーザーと、当社の利益を守るために行われるものです。多少ご面倒でしょうが、何卒ご理解のほどをお願いします。

機体番号の入力

ゲーム起動後、パスワード入力ウィンドウが表示されます。ウィンドウ内のメッセージ「空母『〜〜〜』所属の〜番機の機体番号は？」にしたがって「プロテクトシート」から目的の機体番号を捜し出し、マウスで機体番号を入力してください。入力方法は、表示されている数字をマウスでクリック（→８Ｐ）することで行います。入力を間違えたら「ＢＳスイッチ」をクリックしてください。入力が終了したら「リターンスイッチ」をクリックしてください。

▲マウスで機体番号を入力してください

ゲームの始め方

ゲームを起動すると、まずスタートアップ画面が表示されます。ここでは画面モードの設定（ＣＲＴモードかＬＣＤモード、ＮＯＴＥユーザーの方はＬＣＤモードにして下さい)、以前遊んだデータのロード、そしてユーザーディスクの作成を行うことができます。初めて遊ぶ時はまずユーザーディスクを画面のメッセージにしたがって作成し、ゲーム開始の「始めから」を選択してください。オープニングデモが始まります。以前遊んだ方は「続きから」を選択し、データをロードしてください。

▲スタートアップ画面

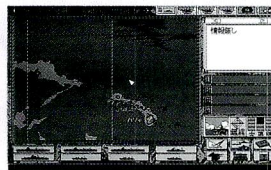
ゲーム中の操作

このゲームは全ての操作をマウスによって行います。マウスが接続されていないと、ゲームを遊ぶことができません。

マウスを動かすと、画面上の矢印が一緒に動きます。この矢印を「カーソル」と呼びます。マウスには左右２つのボタンがあり、このボタンを押すことを「クリック」といいます。「左クリック」は左のボタンを「右クリック」は右のボタンを押すことを意味します。なお、基本的に左クリックは実行を、右クリックは解除をおこなうために使います。ただクリックと書かれているときは、左クリックのことを指します。

また、画面上のコマンド実行を行うスイッチを「アイコン」と呼びます。

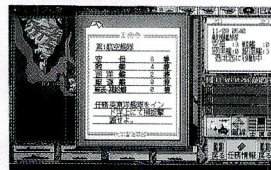
ゲーム中のほとんどの操作は、このアイコンをクリック（左クリック）することで行います。

▲矢印がカーソル

▲アイコンをクリックして操作を行う

ゲームの目的

本ゲームは、太平洋戦争をシミュレートした、戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーは帝國艦隊・司令長官として与えられた任務を達成することが目的となります。

ゲームは与えられた任務を達成することで進んでいきますが、プレイヤーの行動によっては与えられる次の任務が変化してきます。

もしあなたが与えられた任務に対して予想以上の戦果を挙げることができたならば、歴史は新たなページへと進んでいくことになるでしょう……。

▲与えられた任務は、任務情報コマンド（→18P）で確認できます

ゲームの進行

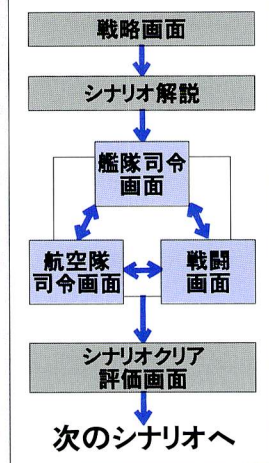
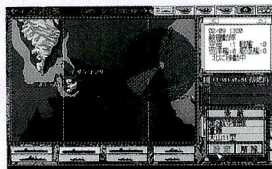
ゲームは上層部から与えられた任務（シナリオ）を達成することで進んでいきます。

1つの任務は、おおまかにいって3つのモードによって進行していきます。

まず、作戦実行までの間は「戦略モード」で艦隊の整備や飛行隊の訓練を行います。

作戦が始まると「作戦モード」になります。ここでは「艦隊司令画面」と「航空隊司令画面」の2つの画面で艦隊と飛行隊に対する命令を行います。

作戦モードで戦闘が発生すると、「戦闘モード」に入ることができるようになります。このモードでは飛行隊、または艦隊に対して戦闘の戦術を命令することができます。

無事、与えられた任務を達成すると（或は達成できなかったとしても）、あなたの戦果が表示され、再び戦略モードに戻り、次の任務を待つことになります。

▲戦略モードで艦隊を強化

▲作戦モードでは、様々な情報を元に戦略を決定する

戦略モード

ひとつの任務が終り、次に任務が始まるまではこのモードになります（初めて遊ぶときも、まずこのモードから始まります）。このモードでは新兵器の開発や飛行隊の訓練を行うことができます。詳しくは10ページからの「戦略モード」をご覧下さい。

作戦モード

実際に任務を行うモードです。このモードでは、さらに「艦隊司令画面」と「航空隊司令画面」の2つの画面で艦隊、そして飛行隊に命令を下すことができます。詳しくは14ページからの作戦モードをご覧下さい。

戦闘モード

作戦モードで敵を発見・攻撃をしたとき、または敵に攻撃されたときはこの戦闘モードになります。ここでは飛行隊、そして艦隊に戦術を命令することができます。詳しくは24ページからの「戦闘モード」をご覧下さい。

■戦略モードとは？

戦略モードとは、任務と任務の間にはさみこまれる、次の任務のための準備を行うモードです。

このモードに入ると、まず次の任務情報が表示されます。これをよく読み、その任務のための準備を主に3つのコマンドを実行することで行って下さい。

次の任務のことをよく考え、艦隊、そして飛行隊の強化を図りながら、あなたの意思を反映した機動部隊を作り上げていくのがこのモードの目的です。

▲新兵器の開発、飛行隊の訓練等を行います

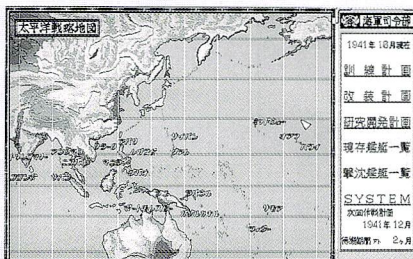
■時間の経過

このモードでの時間の経過は、コマンドを決定、実行することで進んでいきます。時間の経過は1ヵ月単位で進み、次の任務開始時期になるとこのモードは終了します。次の任務の開始時期は、画面右下、「次回作戦計画」及び「待機期間」で分かります。

■イベントの発生

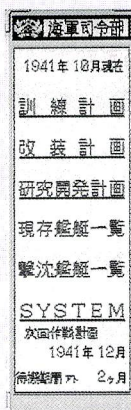
ゲームの進行によっては、ここで世界情勢が変化するなど、特別なイベントが発生することがあります。

また、ある程度ゲームを進めると、「研究開発計画」コマンド（→12P）では作ることのできない航空機など、新型兵器の登場も起こります。

新型兵器（例えば零戦五二型）は、登場すると自動的に自艦隊に導入されます。

このモードでのコマンド

このモードでは6つのコマンドを実行することができます。コマンドを実行するときは、画面右のコマンドエリア中の文字をクリックしてください。そのコマンドに関する、さらに詳細な内容が表示されたウィンドウが開きます。ここでさらにアイコンをクリックしていくことで、そのコマンドの内容を決定していきます。

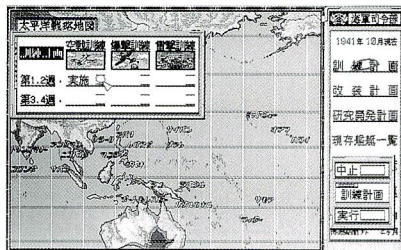
基本的に各コマンドは最終的には画面右下の［実行］アイコンをクリックすることで実行します。

また、各ウィンドウを開いた状態でも右クリック、または右下に表示された［解除］アイコンをクリックすることで（［実行］［解除］の表記はコマンドにより変化）中止することができます。これは戦略モードだけではなく、作戦モードでも同じです。覚えておいて下さい。

◀コマンドエリア
ここでは文字がアイコンになっています

訓練計画

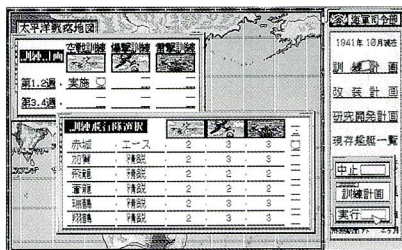
訓練計画は任意の飛行隊に対し、訓練を行うコマンドです。このコマンドを実行すると飛行隊の練度（→26P）を上げることができます。このコマンドを実行すると1ヵ月が経過します。

訓練内容の決定

コマンドエリアの［訓練計画］をクリックして下さい。画面中央に［訓練ウィンドウ］が表示されます。訓練内容は［空戦］［爆撃］［雷撃］の3つで、それぞれ空戦練度、爆撃練度、雷撃練度に影響します。任意の訓練をクリックすると、［訓練飛行隊選択ウィンドウ］が表示されます。なお、訓練は第1．2週、第3．4週の2回に分けて、それぞれ別に選択します。

▲訓練したい項目の、実施の横の□をクリックして下さい

訓練飛行隊の決定

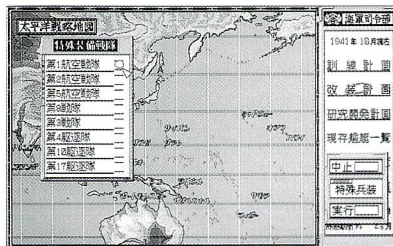
訓練内容を決定すると、どの飛行隊に訓練を実施するかを選択する［訓練飛行隊選択ウィンドウ］になります。訓練する飛行隊は、所属空母単位で選択します。

なお、空母名の横の表記は練度を意味し、5段階で表示されます。また、グラフィックの下の数値は、その空母に所属する各飛行隊の数を表しています。

▲飛行隊が所属する空母を選択後、画面右下の［実行］をクリックして下さい

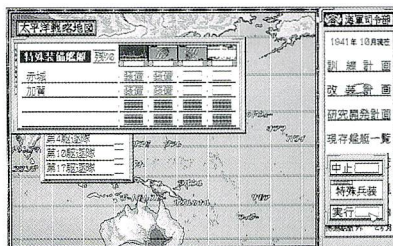
改装計画

［研究開発計画］で開発された兵器を、任意の艦艇に搭載するコマンドです。このコマンドを実行すると１ヵ月が経過します。

特殊装備戦隊の決定

コマンドエリアの［改装計画］をクリックして下さい。画面左に［特殊装備戦隊選択ウィンドウ］が表示されます。開発した兵器を搭載したい艦艇が、所属する戦隊を選んで下さい。

▲戦隊の横の□をクリックして選択して下さい

特殊装備艦艇の決定

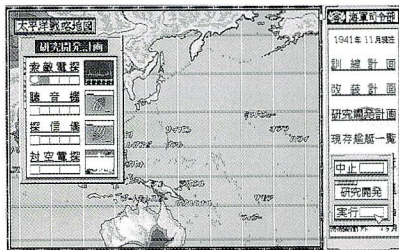
戦隊を決定すると、［特殊装備艦艇選択ウィンドウ］が表示されます。どの艦艇にどの兵器を搭載するか、［装備］をクリックして選んで下さい。なお、１回に最大４つまで選択することができます。複数の戦隊にわたって選択することもできます。また、［装備］に赤線が引かれている艦艇には、その兵器は搭載できません。

▲選択を終えたら、画面右下の［実行］をクリック

研究開発計画

新たな兵器の開発を促進させるコマンドです。開発できる兵器は「索敵電探」「聴音機」「探信儀」「対空電探」の４つです。それぞの効果は13ページ、特殊兵器の効果をご覧下さい。

このコマンドを実行すると、１ヵ月が経過します。

特殊兵器の選択

コマンドエリアの［研究開発計画］をクリックして下さい。画面中央に［研究開発計画ウィンドウ］が表示されます。開発を促進させたい兵器を選んで下さい。なおクリックする□の横の線が太い□は、その兵器のレベルを意味し、「索敵電探」なら最大４レベルまで開発することができます。促進させた兵器は、開発が終了するとメッセージでそれを知らせます。

▲選択を終えた後、画面右下の［実行］をクリック

特殊兵器の効果

［研究開発計画］で開発を促進させることのできる４つの兵器の効果は、以下の通りです。

■索敵電探
艦艇の索敵能力が上昇します。

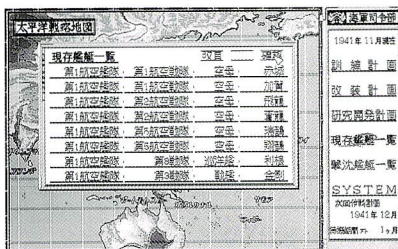
■聴音機
敵潜水艦を発見し易くなります。

■探信儀
敵潜水艦の位置を特定し易くなります。

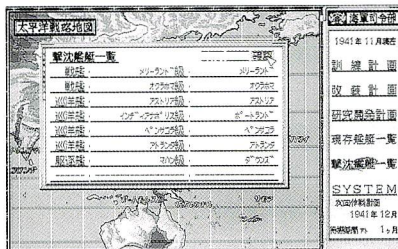
■対空電探
敵航空機を発見し易くなります。

◀各兵器は一度開発を終えても、さらに開発することが可能です

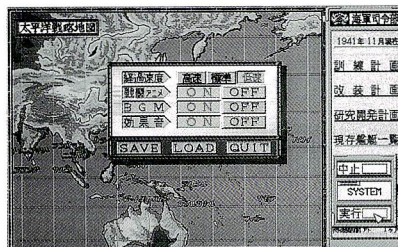
現存艦艇一覧

コマンドエリアの［現存艦艇一覧］をクリックして下さい。画面中央に［現存艦艇一覧ウィンドウ］が表示されます。ここでは次の任務に出撃することのできる艦艇の一覧を見ることができます。ウィンドウ内の［改頁］をクリックすると次ページに、［戻頁］をクリックすると前ページにリストを切り替えます。［確認］をクリックするとウィンドウを閉じます。

▲このコマンドを選択しても、時間は経過しません

撃沈艦艇一覧

コマンドエリアの［撃沈艦艇一覧］をクリックして下さい。画面中央に［撃沈艦艇一覧ウィンドウ］が表示されます。これは、これまでに撃沈した連合軍艦艇の内容を知るためのコマンドです。ここでの操作は［現存艦艇一覧］と同じです。また、このコマンドも何度実行しても時間は経過しません。

▲［確認］をクリックするとウィンドウを閉じます

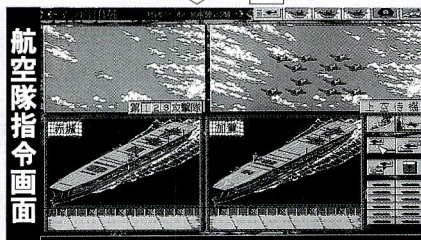
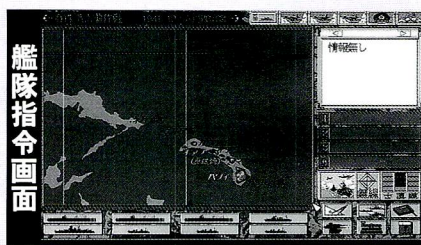
SYSTEM

コマンドエリアの［ＳＹＳＴＥＭ］をクリックして下さい。画面中央に［ＳＹＳＴＥＭウィンドウ］が表示されます。このコマンドは、ゲームのセーブ、ロード、終了、そして各種設定を行なうためのコマンドです。詳しくは19ページの「システムコマンド」をご覧下さい。なお、［経過速度］を変更しても、このモードでは関係ありません。

▲詳しくは19ページをご覧下さい

作戦モードとは?

ゲームのメインモードとも言える、任務を遂行するためのモードです。このモードでの目的は与えられた任務の達成であり、そのために索敵により敵を発見、撃破しなくてはなりません。

このモードでは、大きく分けて2つの画面でゲームを進行させます。1つは「艦隊司令画面」です。ここでは自艦隊の航行や索敵を行ないます。もう1つは「航空隊司令画面」です。ここでは航空隊の管理や索敵で発見した敵への攻撃などを行ないます。

与えられた任務を達成、または失敗すると、このモードは終了します。

時間の経過

このモードでの時間は、リアルタイムで経過します。適切な判断で困難な戦局を切り抜けてください。なお、各コマンドウィンドウを開いているときは、時間は経過しません。また、時間の経過速度は、[SYSTEM]コマンドの[経過速度]（→19P）で変更可能です。

艦隊の状態について……

「艦隊司令画面」には、自艦隊の状態が表示されています。表示は「士気値」、「疲労度」、「練度」の3項目があり、それぞれメーターが上がるほど士気値が上がっている、疲労度が上がっている、練度が上がっている、という状態を表示します。各状態の意味は以下のとおりです。

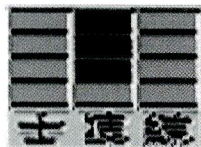
■士気値

艦隊の士気の高さを意味します。これが低くなると索敵能力が下がったり、艦隊戦になったときの能力が下がったりと、悪い状態になってしまいます。

■疲労度

乗員の疲労を意味します。疲労度が高くなっていると索敵能力などが下がったりと、悪い状態になります。

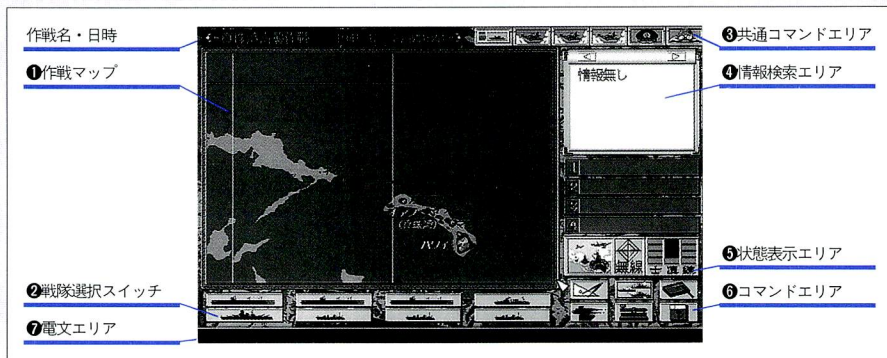
■練度

艦隊の熟練度を意味します。艦隊戦を行なわないと、上昇しません。

▲状態は左から「士気値」、「疲労度」、「練度」を意味します

艦隊司令画面

この画面では自艦隊に対して命令を行なうことができます。与えられた任務を達成するために、速やかに、かつ密かに敵を発見することが主な目的となります。僅かな情報を頼りに、敵を発見、撃破していって下さい。

画面の見方

このモードの画面の見方は以下のとおりです。

作戦マップ ❶	このマップ上であなたは作戦を行ないます。マップのサイズは縦が960(約1000)海里、横が1440(約1500)海里です。
戦隊選択スイッチ ❷	戦隊のシンボルアイコンを表示します。このアイコンをクリックすると[艦艇選択コマンド](→16P)になります。
共通コマンドエリア ❸	「作戦モード」「戦闘モード」共通のコマンドエリアです。詳しくは16ページをご覧下さい。
情報検索エリア ❹	これまで入手した情報を検索するためのエリアです。詳しくは17ページをご覧下さい。
状態表示エリア ❺	艦隊の警戒状態(→19P)、無線の使用状態(→19P)、艦隊の状態(→14P)を表示します。
コマンドエリア ❻	艦隊に対する、各種命令コマンドです。詳しくは18ページをご覧下さい。
電文エリア ❼	「索敵情報」や、コマンド操作時のガイドメッセージ等を表示します。

作戦モード 艦隊司令画面

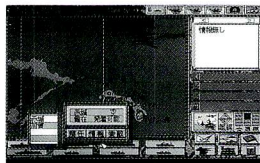
艦隊司令画面のコマンド

このモードでは、数多くのコマンドを実行することができます。各コマンドを実行するときは、対応するアイコンをクリックして下さい。そのコマンドに関する詳細な内容が表示されたウィンドウが開きます。ここでさらにアイコンをクリックしていくことでそのコマンドの内容を決定していきます。基本的に各コマンドは画面右下の[実行]をクリックすることで実行します。

戦隊選択スイッチ

艦隊を構成する戦隊ごとの情報を見るコマンドです。

戦隊のシンボルマークをクリックして下さい。その戦隊に所属する艦艇が表示されます。さらに情報を見たい艦艇をクリックすると、その簡易データとコマンドが表示されます。

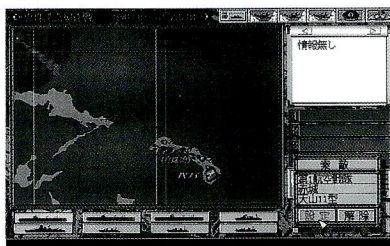
ここでさらに3つのコマンドを実行することができます。

解　任

選択した艦艇を艦隊から解任するコマンドです。被害を受けて速度が出なくなった艦艇を［解任］することで、艦隊の速度を回復させることができます。これを実行すると確認のウィンドウが表示されます。解任するときは［実行］を、取り消すときは［中止］をクリックして下さい。

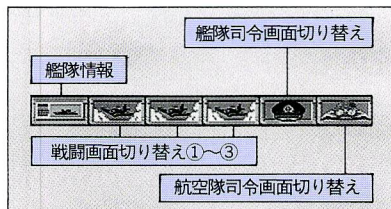
情　報

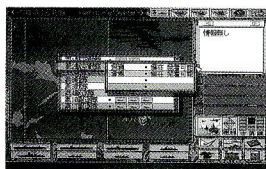
艦艇の排水量や全長、全幅など、選択した艦艇のデータを見ることができます。右クリックで終了します。

索　敵

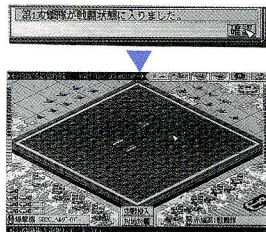
選択した艦艇の持つ索敵機で、索敵を行います。これを実行すると艦隊を中心に半径300海里(索敵機によっては150海里)の、約12度単位に区切られた円がマップ上に現れます。索敵機を飛ばしたい方向をマウスで選び、クリックして下さい。その後画面右下の［設定］アイコンをクリックすると索敵が実行されます。なお、駆逐艦は索敵機を持たないため、このコマンドは実行できません。

▲索敵結果は、索敵終了後メッセージで表示します

共通コマンドエリア

作戦モード、戦闘モード共通のコマンドエリアです。ここでは艦隊の情報、戦闘モードへの切り替え、司令画面の切り替えなどが行えます。

艦隊情報

艦隊の構成を確認するためのコマンドです。このアイコンをクリックすると「戦隊一覧ウィンドウ」が表示されます。任意の戦隊をクリックすると「艦艇一覧ウィンドウ」が表示されます。

戦闘画面切り替え①～③

攻撃隊(→22P)が敵と接触、戦闘が発生したとき、このアイコンをクリックすることで戦闘モード(→24P)に入ることができます。戦闘が発生すると、アイコンのグラフィックが変化します。アイコンは左から第1、第2、第3攻撃隊に対応しています。

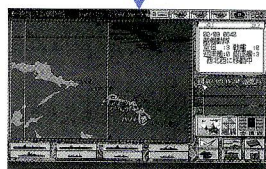
なお、戦闘が発生したときにこのアイコンをクリックしない場合は、戦闘は自動的に解決されます。注意して下さい。

艦隊司令画面切り替え

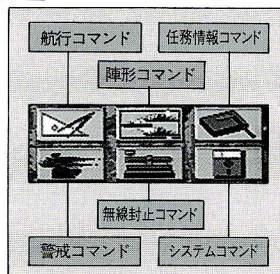
航空隊司令画面、または戦闘モードにいるとき、このアイコンをクリックすると艦隊司令画面になります。

航空隊司令画面切り替え

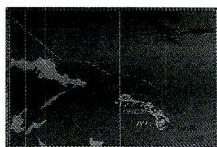
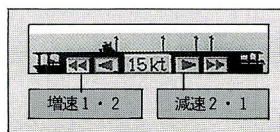
艦隊司令画面、または戦闘モードにいるとき、このアイコンをクリックすると航空隊司令画面になります。

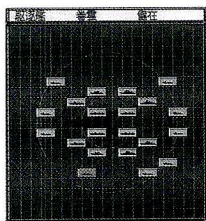
情報検索エリア

これまで得た情報を検索、その情報を得た地点などを調べることができるコマンドです。まず、情報検索エリア上部にある［前情報表示］スイッチをクリックして下さい。以前得た情報が表示されます。その情報を得た地点を知りたいときは、下に4つ並んだ［検索情報表示エリア］の表示欄をクリックして下さい。現在表示されている情報の簡易情報が表示されます。続いて左の数字（1～4）をクリックすると、その情報を得た地点が表示されます。最大4つまでの簡易情報と、情報収集地点を表示させることができます。地点の表示を消したいときは、数字を右クリックして下さい。簡易情報は上書きしていくことができます。なお、情報は最大64個までストックされ、それを越えるときは古い情報から削除されます。

コマンドエリア

このコマンドエリアは、主に艦隊に対する命令を行えるコマンドで構成されています。

航行コマンド

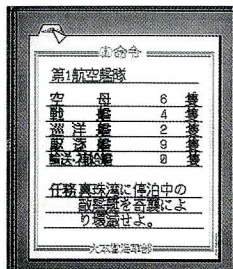
艦隊の航路、速度を設定することのできるコマンドです。

［航行コマンド］アイコンをクリックすると、マップ下に艦隊速度変更パネルが表示されます。パネルのスイッチは増速１・２、減速１・２の４種類があり、クリックすることで１は５ノット、２は１ノットの増減を行います。航路の設定はマップ上にカーソルを移動し、行きたい場所をクリックすることで行います。最大16ヶ所まで設定することができますが、陸地をまたぐ設定はできません。設定を終えたら、画面右下の［実行］をクリックして下さい。

◀マップ上をクリック、航路を決めて下さい

陣形コマンド

艦隊の陣形を変更するコマンドです。［陣形コマンド］アイコンをクリックすると、「陣形ウィンドウ」が表示されます。位置を変更するときは、変更したい艦艇アイコンをクリックしてつかみ、ほかの場所に再度クリックで配置してください。ただし、ほかの艦艇の上下左右には配置できません。画面右下の［実行］をクリックで、決定します。

◀艦隊に被害が出たときなど、配置を変更するといいでしょう

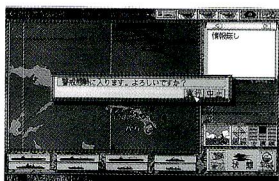
任務情報コマンド

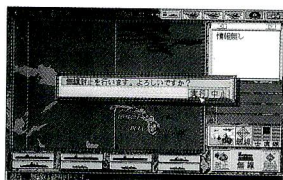
自艦隊、友軍艦隊の保有艦艇数と任務をみることができるコマンドです。［任務情報コマンド］アイコンをクリックして下さい。「任務情報ウィンドウ」が表示されます。

このウィンドウ上部にある「艦隊選択」スイッチをクリックすると、友軍艦隊がいるときはその保有艦艇数と任務を見ることができます。

◀ウィンドウ上部の艦隊選択スイッチをクリックすると友軍艦隊の情報を表示

警戒コマンド

艦隊の警戒状態を切り替えるコマンドです。

［警戒コマンド］アイコンをクリックすると、「警戒」と「平時」のスイッチが表示されます。変更したい状態をクリックして下さい。「確認メッセージウィンドウ」が表示されるので、決定するときは［実行］をクリックして下さい。警戒状態では索敵の発見率が上がりますが艦隊の疲労度が上昇します。

無線封止コマンド

艦隊の無線使用を切り替えるコマンドです。［無線封止コマンド］アイコンをクリックすると、［封止］と［解除］のスイッチが表示されます。変更したい状態をクリックしてください。「確認メッセージウィンドウ」が表示されるので、決定するときは［実行］をクリック。無線封止状態では友軍からの情報がとだえますが、敵に発見されにくくなります。

システムコマンド

ゲームのセーブやロードを行うコマンドです。［システムコマンド］アイコンをクリックすると「システムウィンドウ」が表示されます。表示内容は以下のとおりです。

■経過速度

ゲーム中の時間の流れるスピードを変更します。設定したいスピードをクリックして下さい。

■戦闘アニメ

戦闘モードで表示されるアニメーショングラフィックの有無を設定します。

■ＢＧＭ

ゲーム中の音楽の有無を設定します。

■効果音

ゲーム中の効果音の有無を設定します。

全ての設定を終了したら、画面右下の［設定］をクリックして下さい。

ウィンドウ下部のスイッチで以下の操作も可能です。

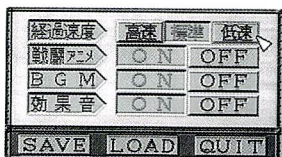
■ＳＡＶＥ

現在の状況をセーブします。画面のメッセージにしたがってディスクの入れ換えを行って下さい。

■ＬＯＡＤ

過去のデータをロードします。画面のメッセージにしたがってディスクの入れ換えを行って下さい。

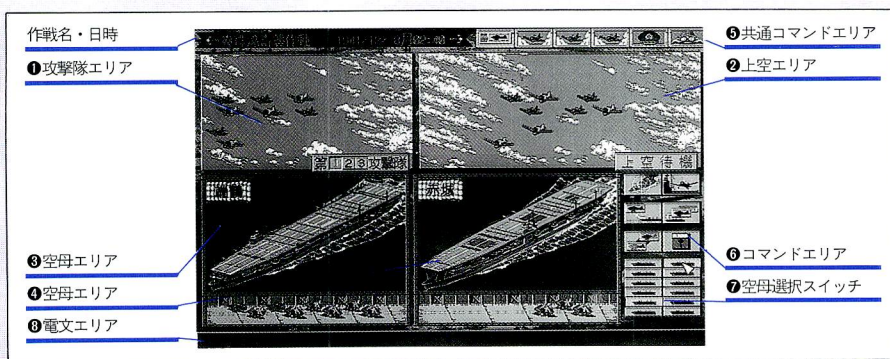
■ＱＵＩＴ

ゲームを終了します。これをクリックすると「確認ウィンドウ」が表示されます。本当にゲームを終了するときは［実行］をクリック。また、ハードディスクでプレイしている方は、必ずこのコマンドでゲームを終了させてください。

▲ハードディスクでプレイしている方は、必ず［ＱＵＩＴ］でゲームを終了して下さい

航空隊司令画面

この画面では、飛行隊に対して命令を行うことができます。この画面での目的は攻撃隊の編成や発見した敵への攻撃の決定、飛行隊の武装の変更など、主に飛行隊の運用です。多用なコマンドを使い、理想的な運用を目指して下さい。

画面の見方

このモードの画面の見方は以下のとおりです。

攻撃隊エリア ❶	現在出撃している、第Ⅰから第3（→21P）までの攻撃隊を表示するエリアです。
上空エリア ❷	現在上空に待機中の飛行隊を表示するエリアです。詳しくは23ページをご覧下さい。
空母エリア ❸❹	空母のグラフィックを2隻表示します。空母の下の部分は、「格納庫エリア」といいます。詳しくは21ページをご覧下さい。
共通コマンドエリア ❺	「作戦モード」「戦闘モード」共通のコマンドエリアです。詳しくは22ページをご覧下さい。
コマンドエリア ❻	飛行隊に対する、各種命令コマンドです。詳しくは22ページをご覧下さい。
空母選択スイッチ ❼	空母エリアに表示する空母を切り替えるスイッチです。詳しくは21ページをご覧下さい。
電文エリア ❽	「索敵情報」や、コマンド操作時のガイドメッセージなどを表示します。

航空隊司令画面のコマンド

このモードでは、数多くのコマンドを実行することができます。各コマンドを実行するときは、対応するアイコンをクリックして下さい。そのコマンドに関する詳細な内容が表示されたウィンドウが開きます。ここでさらにアイコンをクリックしていくことでそのコマンドの内容を決定していきます。基本的に各コマンドは画面右の［実行］をクリックすることで実行します。

攻撃隊エリア

攻撃コマンド（→22P）で出撃した攻撃隊を表示します。「攻撃隊切り替えパネル」をクリックすることで、第1から第3までの攻撃隊を表示することができます。

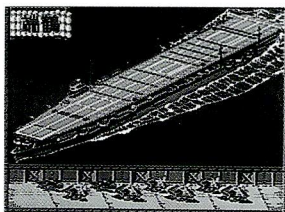
▲数字をクリックして攻撃隊を選択

空母エリア

現在保有する空母（最大6隻）の管理を行う画面です。

左右の画面に2隻の空母を表示し、運用することができます。表示する空母は［空母選択スイッチ］で切り替えることができます（スイッチの右列は右の画面に、左列は左の画面に対応しています）。

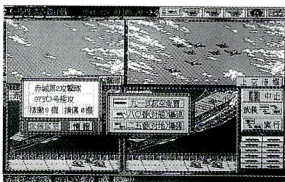
左右の画面に同じ空母を表示しても、内容に変わりはありません。

「空母エリア」の下には、表示している空母に所属する飛行隊の管理を行う「格納庫エリア」があります。この「格納庫エリア」内の「飛行隊アイコン」をクリックすると、選んだ飛行隊に対し2つのコマンドを実行することができます。右クリックで終了します。

▲画面上部は空母を、下部は航空隊を表示します。表示されている航空隊はクリックして情報などを見ることができます。

武装変更コマンド

選択した飛行隊の武装を換装するコマンドです。これを決定すると換装可能な武装を表示する「武装ウィンドウ」が開きます。換装したい武装をクリックして下さい。

換装する武装は、攻撃機なら「航空魚雷」か「対艦爆弾」、「対地爆弾」を。爆撃機は「対艦爆弾」か「対地爆弾」を選択することができます。

戦闘機は武装の換装はできません。右クリックで終了します。

情報コマンド

このコマンドをクリックすると、選択した飛行隊の各種データや機数、損害機数をみることができます。右クリックで終了します。

情報コマンドについて……

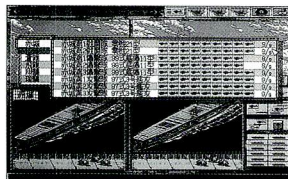
攻撃隊エリア及び上空エリアに存在する飛行隊も、「飛行隊アイコン」をクリックすることでその飛行隊の情報を見ることができます。表示される内容は、「格納庫エリア」と同じものです。なお、この場合武装の換装はできません。

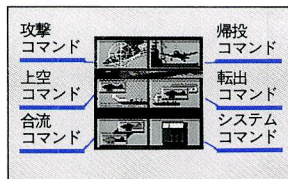
共通コマンドエリア

作戦モード、戦闘モード共通のコマンドエリアです。艦隊司令画面のものと[艦隊情報コマンド]を除き同じです。詳しくは16ページをご覧下さい。

飛行隊情報

艦隊司令画面での［艦隊情報コマンド］が、航空隊司令画面では［飛行隊情報コマンド］になります。このアイコンをクリックすると「空母一覧ウィンドウ」が表示されます。

任意の空母をクリックすると「飛行隊一覧ウィンドウ」が表示され、所属している飛行隊の情報を見ることができます。右クリックで終了します。

コマンドエリア

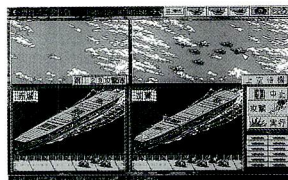
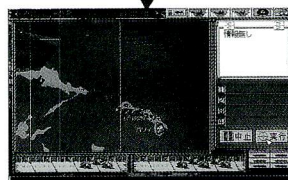
このコマンドエリアは、主に飛行隊に対する命令を行えるコマンドで構成されています。

攻撃コマンド

上空に待機(→23P)している飛行隊に、艦隊司令画面で発見した敵艦隊に対する攻撃命令を出すコマンドです。敵艦隊を発見していない時にも攻撃隊を出撃させることはできますが、当然攻撃は行われません。

また、途中、偶然敵艦隊と接触しても、攻撃も報告も行われません。

［攻撃コマンド］アイコンをクリックすると、「電文エリア」にメッセージが表示されます。攻撃隊に参加させる飛行隊を上空エリアに待機している飛行隊からクリックすることで選び（選ばれた飛行隊は周囲が白く表示されます。右クリックするとその飛行隊の参加を取り消します)、画面右の［実行］をクリックして下さい。画面が艦隊司令画面に変わり、艦隊を中心とした半径300海里の円が表示されます。

索敵と同じ要領で約12度単位で区切られたエリアの中から、出撃方向を決めて下さい。最後に画面右下の［実行］をクリックすると、攻撃隊が出撃します。

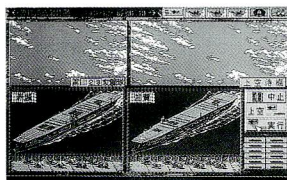
また、攻撃隊に参加する飛行隊は、攻撃隊エリアにある「攻撃隊切り替えパネル」で選択されている攻撃隊（第1～3）に自動的に組み込まれます。先に配属させたい攻撃隊を選択して下さい。なお、既に出撃している攻撃隊は選択することができません。攻撃隊は1部隊最大24の飛行隊で編成することができ、3部隊まで出撃可能です。

▲攻撃隊の部隊を選択後、攻撃隊に参加させる飛行隊、攻撃隊出撃方角を決め、画面右の［実行］をクリックして下さい

帰投コマンド

「上空エリア」の飛行隊及び攻撃隊を帰投させるコマンドです。[帰投コマンド]をクリックすると「電文エリア」にメッセージが表示されます。「上空エリア」では帰投させたい飛行隊を、「攻撃隊エリア」では第1～3の攻撃隊のどれかをクリックして選び、画面右の［実行］をクリックして下さい。攻撃隊の飛行隊は、全隊まとめて帰投します。

▲帰投させたい飛行隊をクリック

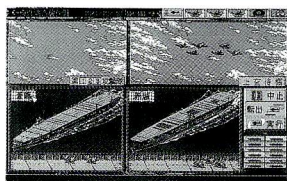
上空コマンド

任意の飛行隊を出撃させ、上空に待機させるコマンドです。攻撃隊を出撃させるときも、一度このコマンドで上空に待機させなければいけません。[上空コマンド]アイコンをクリックすると「電文エリア」にメッセージが表示されます。上空に上げたい飛行隊を「格納庫エリア」の飛行隊をクリックして選び、画面右の［実行］をクリックして決定してください。一度に何飛行隊でも出撃させることができます。

▲出撃させたい飛行隊をクリック

転出コマンド

飛行隊の所属空母を変更するコマンドです。任務中の飛行隊の空母が沈没してしまった場合などに、このコマンドで所属空母を変更して下さい。

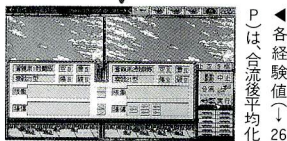
［転出コマンド］アイコンをクリックすると、「電文エリア」にメッセージが表示されます。「上空エリア」の任意の飛行隊をクリックして選び、「空母エリア」の“ネームプレート”(空母名)をクリックして下さい。画面右の［実行］をクリックすると決定されます。

転出先の空母に飛行隊の欠員が無い場合には実行できません。

▲転出先は、ネームプレートをクリック

合流コマンド

同じ機種の任意の飛行隊を合流させるコマンドです。

同じ場所（上空、攻撃隊、格納庫）にいることが合流の条件です。[合流コマンド]アイコンをクリックして下さい。「合流ウィンドウ」が表示されます。ここで同じ機種、同じ場所にいる飛行隊を2つクリックして下さい。「合流ウィンドウ」に2つの飛行隊が表示され、相互間で「稼働機」「損害機」の入れ換えが可能になります。合流が終了したら、画面右の［実行］をクリックしてください。

◀この画面で合流を行ってください

◀各経験値(↓26P)は、合流後平均化

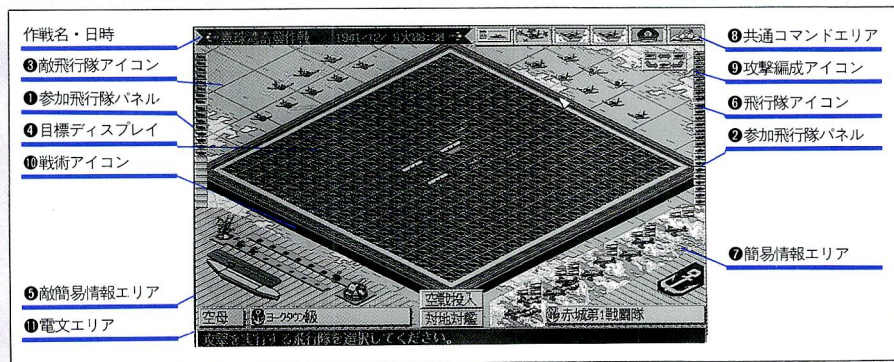
システムコマンド

ゲームのセーブやロードを行うコマンドです。　詳しくは19ページをご覧下さい。

戦闘モード

「作戦モード」で出撃した攻撃隊が敵に遭遇した、或は自艦隊が敵と遭遇した場合に、戦闘モードになります。戦闘モードは攻撃側の飛行隊が順番に、敵艦艇か敵基地、飛行隊を目標とした攻撃を行い、その後、防御側の飛行隊の内、攻撃目標とならなかった飛行隊が迎撃機として空戦を挑んできます。このモードでは時間はターン制で、リアルタイム進行ではありません。しかし、戦闘が発生しても［戦闘画面切り替え］スイッチを押さなかった、または戦闘中に作戦モードに戻った場合には、自動戦闘としてリアルタイムで解決されます。

画面の見方

このモードでの画面の見方は以下のとおりです。

参加飛行隊パネル ❶❷

その戦闘に参加している両軍の攻撃隊をパネルで表示します。パネルは攻撃隊の総飛行隊数分表示され、青は戦闘機を、赤は爆撃機を、黄は攻撃機を意味します。戦闘に参加している飛行隊はパネルが凹んでいます。

敵飛行隊アイコン ❸

戦闘に参加している敵攻撃隊を表示します。敵攻撃隊をクリックすると、その攻撃隊のデータが敵簡易情報エリア（→⑤）に表示されます。

目標ディスプレイ ❹

海上（または陸上）を描いたクォータービュー画面に、攻撃目標となる艦隊の各艦艇（または基地など施設）が表示されます。表示されている艦艇や施設は、攻撃目標としてクリックすることができます。

敵簡易情報エリア ❺

敵兵器の状態情報が表示されます。「目標ディスプレイ」の艦艇や施設、［敵飛行隊アイコン］をクリックすると、その兵器の情報に切り替えることができます。

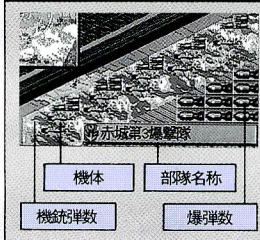
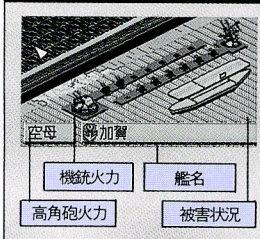
飛行隊アイコン ❻

そのターンに実際に攻撃できる飛行隊が表示されます。１つの攻撃隊は最大24の飛行隊で構成されますが、戦闘に参加できるのは８飛行隊までです。参加する攻撃隊は［出撃編成アイコン］(→⑨)で変更可能です。

簡易情報エリア ❼

自軍兵器の状態情報が表示されます。表示内容は［飛行隊アイコン］の飛行隊、または「目標ディスプレイ」の艦艇をクリックすることで変更することができます。表示内容は以下のとおりです。

飛行隊	艦艇	基地施設
部隊名称	艦名	基地名
機数	被害状況	被害状況
爆薬数	高角砲火力	高角砲火力
機銃弾数	機銃火力	機銃火力

飛行隊の弾数については26ページをご覧下さい。また、艦艇の被害状況は、空母の場合は甲板の被害状況も表示します。甲板が破壊されると、航空機の離発着が不可能になります。

共通コマンドエリア ❽

「作戦モード」「戦闘モード」共通のコマンドエリアです。詳しくは16ページをご覧下さい。ここで［艦隊司令画面切り替え］をクリックすると、戦闘モードから抜け、戦闘は自動で解決されます。

攻撃編成アイコン ❾

戦闘に参加する攻撃隊の編成を行います。詳しくは26ページをご覧下さい。

戦術アイコン ❿

攻撃時、または防御時の戦術を決定します。詳しくは26ページをご覧下さい。

電文エリア ⓫

戦闘結果や、コマンド操作時のガイドメッセージ等を表示します。

■戦闘モードのコマンド

戦闘モードは、主に各アイコンを順番にクリックしていくことで進行します。よって、このモードでのコマンドは2つと少なめですが、どちらも重要なコマンドです。また、戦闘モードは自分が攻撃側のときと防御側のときではコマンドや進行も変化します。注意して下さい。

［攻撃編成アイコン］

戦闘に参加する攻撃戦闘隊の編成を行うコマンドです。

実際に戦闘を行えるのは攻撃隊の8飛行隊だけなので、攻撃隊の飛行隊数が8を越えるときはこのコマンドで参加飛行隊を選ぶ必要があります。

このコマンドをクリックすると［攻撃編成ウィンドウ］が表示されます。編成は……

空戦隊形：戦闘機中心
爆撃隊形：爆撃機中心
雷撃隊形：攻撃機中心
対艦混合：爆撃機、攻撃機中心

の4種類です。実際に参加する航空機は自動で決定されます。

攻撃隊編成
空戦隊形
爆撃隊形
雷撃隊形
対艦混合

◀編成は、各アイコンをクリックして決定してください。戦闘開始時にしか編成を実行することはできません

［戦術アイコン］

攻撃側のときは飛行隊の戦術を、防御側のときは艦隊の戦術を決定するコマンドです。

戦術はそれぞれ2種類から選択します。内容は……

■飛行隊戦術
空戦投入：敵飛行隊と空戦を実行。
対地対艦：敵艦隊や基地施設を攻撃します。

■艦隊戦術
防空戦術：対空火力を強化します。
回避戦術：敵の攻撃の命中率を低下させます。

飛行隊は戦闘ごとに選択しますが、艦隊は戦闘の最初に一度しか選択できません。

空戦投入
対地対艦

◀攻撃側のときは、この戦術が表示されます

防空戦術
回避戦術

◀防御側のときは、この戦術が表示されます

パイロットの経験、弾薬について……

各飛行隊は、戦闘によってそれぞれが持っている練度や技術値など、能力を向上させることがあります。この能力の向上は「戦略モード」の訓練と同じです。能力が向上することで、同じ機体でも戦闘結果に大きな違いが出るでしょう。

また、各飛行隊に設定された弾薬（→25P、簡易情報エリア参照）は、機銃は1回の交戦で1だけ減り、魚雷、爆弾は命中に関係なく発射した数だけ一度に失います。切れてしまった弾薬、および被害を受けた機体は、空母に帰投することで補給、修復されます。ただし、撃墜された機体は補填されません。［合流コマンド］で調整してください。

なお、各兵器の効果は以下のとおりです。

魚雷：艦艇に有効。施設には使用不可。また、
　　　空母の甲板を狙うことはできない。
対艦爆弾：艦艇に有効。施設には効果薄。
対地爆弾：施設に有効。艦艇には効果薄。

戦闘の進め方

戦闘モードでの進行は、ターン制で進みます。以下の手順で進めてください。

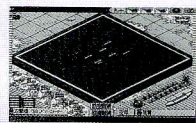
攻　撃　側

攻撃側のときは、まず［攻撃編成］によって攻撃に参加する飛行隊を決定します。次に戦闘を行う飛行隊を［参加飛行隊アイコン］から選び、クリックします。［戦術アイコン］で空戦か対地対艦を決定した後、対地対艦を選択しているなら「目標ディスプレイ」から攻撃艦艇を選んでクリックすると戦闘が開始されます（空戦のときは、目標は自動で決定されます。また対地対艦では、攻撃の前に対空攻撃を受けます）。戦闘はアニメーションで展開し、終了後結果が報告されます。これを戦闘に参加した飛行隊全て実行するとそのターンが終了し、次のターンが始まります。

◀攻撃する飛行隊、戦術を決定した後、対地対艦戦術では、目標を選択する

◀戦闘アニメは、システムコマンドで消すことも可能

防　御　側

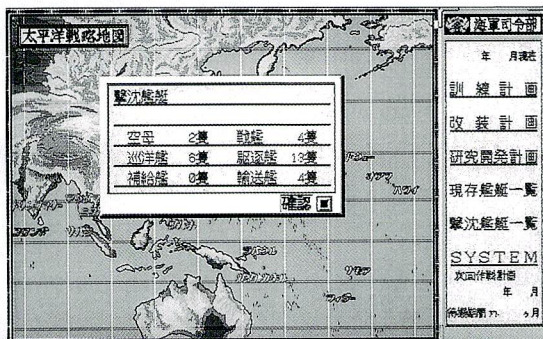
防御側のときは、艦隊戦術を選択するとあとは自動で戦闘が進みます。状況によっては、非常に手痛い被害を負うことも考えられます。このような状態にならないためにも索敵をしっかり行い、敵を発見したら先制攻撃で撃破するようにしましょう。

◀防御側のときは、対艦戦術を決定。後は戦況を見守りましょう

◀戦術は、防空は攻撃の命中率が上がり、回避は回避率が上がります

◀できるならこの画面にはなりたくないものです

シナリオ評価画面とは

１つの任務を終了すると、その成否に関わらずシナリオ評価画面であなたの撃沈した艦艇の数や、撃沈された艦艇の数などを表示します。

このゲームは１つの任務に失敗したからといって、即ゲームオーバーにはなりません。史実通りか、或は未知の歴史か、とにかく、次の任務があなたを待っているのです。そしてあなたは、帝國海軍機動部隊司令長官として、この激しき戦いの最後を見守る義務があります。あなたの武運を祈ります。栄光ある未来のための、武運を……。

シナリオについて……

このゲームには15以上のシナリオ（任務）が用意されています。各任務は上層部によって評価され、その評価によって次に命令されるシナリオが変化します。

あなたが最良の結果を出していけば最良の、そして最悪の結果を出していけば最悪のエンディングを迎えることになるでしょう。

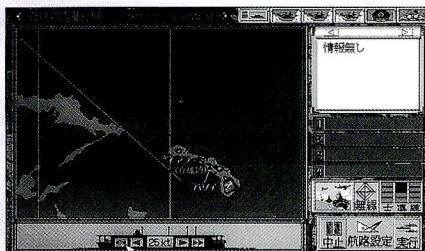
なお、１回のゲームは、５～８シナリオをクリアすることで終了します。

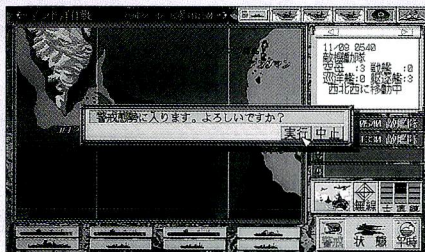
全てのシナリオと、エンディングを見るために何度でもがんばって下さい。

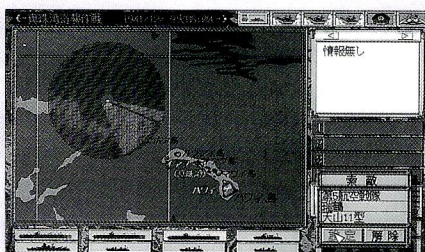
参考までに、右ページに簡単ではありますが、ゲームのコツを紹介します。

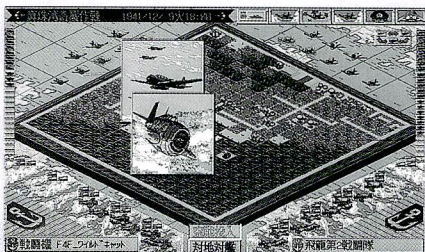
■艦隊速度

艦隊司令画面で航路を設定。このときの艦隊速度の設定は、ほどほどがいい。艦隊の移動速度が早すぎると、索敵に出した索敵機が行方不明になる確率が上昇してしまうのだ。ちなみに索敵機は艦艇によって最大６機所持している。

また、速度をあまり早くすると燃料を激しく消耗する。ゲームには表面的には関係ないが……。

■警戒状態、及び無線封止

警戒状態と無線封止の２つの艦隊状態は、もちろん警戒状態で無線は封止しているほうがいい。しかし、警戒状態では疲労度が上昇し、無線封止状態では友軍からの情報が入手できなくなる。敵との接触が予想される地点までは、警戒を解き、無線は使用可能状態にしたほうがいいだろう。

■索敵、及び情報

このゲームでは、艦隊が戦うような状況に極力持ち込んではいけない。あくまで自分は機動部隊であり、航空戦力が中心なのだ。そのために索敵はかかさず、綴密に行うようにしよう。また、入手した情報は情報検索エリアで他の情報とすりあわせ、敵の位置を予想する材料としてフルに利用しよう。

■戦闘

戦闘において必勝法と呼べるものはない。ひたすら敵を探し、先手先手を打って出るのが唯一の必勝法だ。しかしながら、もし敵艦隊を発見することができたら、攻撃は敵空母に集中させることを薦める。敵空母を撃沈とはいわないまでも、甲板だけでも壊せればその後の展開がずいぶん楽になるはずだ。

■正常に動作しないときは……

当マニュアルどおりに操作しても正常に動作しないときは、以下の点をお確かめください。

1. 全く画面が出ない

・ご使用のパソコンの機種は、パッケージに記載されている対応機種と一致していますか？
・パソコン本体やディスプレイの電源を入れ忘れてはいませんか？
・プラグはコンセントにしっかり差し込んでありますか？

2. ディスクアクセス後、何も起らない

・他のドライブ（ＣＤ−ＲＯＭドライブなど）に他のディスクが入っていませんか？

3. タイトル画面が出た後、操作ができない

・ご使用のマウスはバスマウスですか？（シリアルマウスでは動作しません）
・マウスは確実に接続されていますか？

4. ユーザーディスクが正しく作れない 作れてもセーブ、ロードができない

・「ユーザーディスク」用のディスクにプロテクトシールが貼ってある（3.5インチの場合はプロテクトノッチが書き込み禁止状態になっている）のではありませんか？
・ディスクドライブが汚れている、もしくは故障しているということはありませんか？

■それでも動作しないときは……

これらのことが全て正常に行なわれていて、それでも動作しない場合には、ディスクの不良などが考えられます。製品の管理には万全を期しておりますが、万一このような事態になった場合には、大変ご面倒ですが、症状や機種名、ご使用の周辺機器などをできるだけ詳しくご記入の上、全てのディスクと保証書を弊社までご返送下さい。

もし不良品であれば、新しいものとお取り替えさせていただきます。このとき、まだユーザー登録をされていない場合は、併せて登録ハガキをご返送下さい。ユーザー登録されていない場合は、お取り替えいたしかねる事があります。

なお、電話でのお問い合わせは、土、日、祭日を除く午後２時〜午後５時まで受け付けております。なお、攻略法など、ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮下さい。

ネクサスインターラクト　ユーザーサポート係
TEL　03-5474-3584（平日2:00PM〜5:00PM）

ご使用上の注意とお願い

●ディスクの取扱には十分注意し、次のことを守るようにお願いします。
ディスクアクセス中は絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。
ディスクをほこりや湿気の多いところ、磁気を帯びたところには置かないように注意してください。
●このゲームはマウス専用です。
●長時間にわたってゲームをプレイするときは、1時間毎に10分～20分の休息をとるようにしましょう。
●落丁、乱丁を除き、このユーザーズマニュアルは再発行致しませんので、大切に保管してください。
●お買い上げ製品の返品は申し受けかねます。
●弊社では中古業者等による再販売を認めておりません。弊社製品であっても、中古ソフトとしてご購入された場合には、ユーザーサポートの対象外とさせていただきます。

2601
帝國機動部隊の興亡

株式会社　ネクサスインターラクト
〒106　東京都港区六本木7-21-7　ウェスタ六本木　TEL. 03-5474-3581(代)
●このゲームソフトの内容に関するお問い合わせは　TEL. 03-5474-3584／ユーザーサポート係

知的世界とあなたをむすぶ

2601ー帝國機動部隊の興亡ー
ユーザーズマニュアル